

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	7
----------------------------	---

Раздел 1. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ.

1.1. Назначение.....	13
1.2. Структура практикума.....	13
1.3. Учебно-методическое обеспечение	
1.3.1. Организация занятий в школе.....	15
1.3.2. Подготовка программы занятия.....	17
1.3.3. Запись программы занятия.....	19
1.3.4. Проведение компьютерного занятия.....	21
1.4. Программное обеспечение.	
1.4.1. Расположение практикума на компьютере.....	24
1.4.2. Компьютерная игра практикума.....	25
1.4.3. Конструктор урока.....	27
1.5. Практические советы по работе с практикумом.....	34

Раздел 2. ОПИСАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

2.1. "АНАГРАММА" [ANAGRAMM] – решение анаграмм.....	35
2.2. "МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗБОР" [ANALMORF] – морфологический разбор предложения.....	35
2.3. "РАЗБОР ПРЕДЛОЖЕНИЯ" [ANALPART] – разбор предложения по членам и частям речи.....	36
2.4. "СОСТАВ СЛОВА" [ANALWORD] – разбор слов по составу, выделение частей слова.....	36
2.5. "ЗВУКОБУКВЕННЫЙ АНАЛИЗ" [ANALYSIS] – звукобуквенный анализ слов..	37
2.6. "ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ" [BATTLE] – аналог игры "Морской бой".....	38
2.7. "КАЛЬКУЛЯТОР" [CALCULAT] – проверка знаний на сложение, вычитание, умножение и деление чисел в пределах от 1 до 999.....	39
2.8. "ВЫБЕРИ" [CHOOSE] - выбор одной из двух групп символов по определенным признакам.....	39
2.9. "СОЕДИНИ" [COMBINE] – нахождение соответствия по заданным признакам между графическими объектами.....	40
2.10. "СОСТАВ ЧИСЛА" [COMPOS] – разложение чисел в пределах от 3 до 10 на две группы по составу.....	40
2.11. "КРОССВОРД" [CROSSWRD] – решение простых кроссвордов.....	41
2.12. "КУБИКИ" [CUBES] – восстановление деформированной картинке (аналог игры "Кубики" или "Пазлы").....	41
2.13. "ПРОДОЛЖИ УЗОР" [DESIGN] - построение орнаментов по заданному шаблону.....	42
2.14. "ЭРУДИТ" [ERUDITE] – определение слова по заданным признакам (аналог игры "Поле чудес").....	42
2.15. "ОБУЧЕНИЕ ГРАМОТЕ" [GRAMMAR] – обучение грамоте.....	44
2.16. "ЗВУКИ И БУКВЫ" [LETTER] - распознавание звуков и букв.....	44
2.17. "УКАЖИ КАРТИНКУ" [LOCATE] – выбор графического объекта из набора....	45
2.18. "МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН" [MATHEMAT] – проверка умений вычислять математические выражения.....	45
2.19. "ВСТРЕЧА" [MEETING] – нахождение соответствия между парами слов или словосочетаний с одним или несколькими признаками.....	46

2.20. "ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН" [ORTHOGR] – проверка правописания слов.....	47
2.21. "РАСКРАСКА" [PAINTER] – графический редактор для раскрашивания черно-белых рисунков.....	48
2.22. "ПАСЬЯНС" [PASSIANS] – карточный пасьянс.....	48
2.23. "НАЙДИ ПАРЫ" [PECSESO] - запоминание расположения фигур на плоскости.....	49
2.24. "СКОЛЬКО? (В ПРЕДЕЛАХ 10, 20, 100)" [PLUSMIN] – сложение и вычитание чисел в пределах 100 (устный счет).....	50
2.25. "УКАЖИ" [POINT] – выбор буквы или слова из набора.....	51
2.26. "ПРОЧИТАЙ" [READ] – развитие техники чтения.....	52
2.27. "МОСТИК" [SENTENCE] – составление символьных последовательностей по определенным правилам.....	52
2.28. "АЛЬБОМ" [SORTPIC] – разделение графических объектов на две или три группы по определенным признакам.....	53
2.29. "РАЗБЕЙ НА ГРУППЫ" [SORTWORD] – распределение слов на несколько групп по определенным признакам.....	53
2.30. "ТАБЛИЦА" [TABLE] - заполнение части таблицы.....	54
2.31. "ТЕСТ" [TEST] - проверка знаний в тестовой форме.....	55
2.32. "ЗАПОМНИ!" [TESTMEM] – запоминание местоположения предметов на плоскости.....	55
2.33. "СОСТАВЬ КАРТИНУ" [TREN] - тренажер манипулятора "Мышь" (перемещение и нажатие её левой клавиши).....	56
2.34. "СОСТАВЬ СЛОВА" [WRDMAKER] – составление слов из букв заданного слова.....	57
2.35. "СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ" [XFILES] – подстановка слов в текст.....	57
 Приложение №1. ФОРМАТЫ ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ.	
2.1. "АНАГРАММА" [ANAGRAMM] – решение анаграмм.....	59
2.2. "МОРФОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗБОР" [ANALMORF] – морфологический разбор предложения.....	60
2.3. "РАЗБОР ПРЕДЛОЖЕНИЯ" [ANALPART] – разбор предложения по членам и частям речи.....	61
2.4. "СОСТАВ СЛОВА" [ANALWORD] – разбор слов по составу, выделение частей слова.....	63
2.5. "ЗВУКОБУКВЕННЫЙ АНАЛИЗ" [ANALYSIS] – звукобуквенный анализ слов..	63
2.6. "ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ" [BATTLE] – аналог игры "Морской бой".....	64
2.7. "КАЛЬКУЛЯТОР" [CALCULAT] – проверка знаний на сложение, вычитание, умножение и деление чисел в пределах от 1 до 999.....	64
2.8. "ВЫБЕРИ" [CHOOSE] - выбор одной из двух групп символов по определенным признакам.....	65
2.9. "СОЕДИНИ" [COMBINE] – нахождение соответствия по заданным признакам между графическими объектами.....	66
2.10. "СОСТАВ ЧИСЛА" [COMPOS] – разложение чисел в пределах от 3 до 10 на две группы по составу.....	67
2.11. "КРОССВОРД" [CROSSWRD] – решение простых кроссвордов.....	67
2.12. "КУБИКИ" [CUBES] – восстановление деформированной картинке (аналог игры "Кубики" или "Пазлы").....	68
2.13. "ПРОДОЛЖИ УЗОР" [DESIGN] - построение орнаментов по заданному шаблону.....	68
2.14. "ЭРУДИТ" [ERUDITE] – определение слова по заданным признакам (аналог игры "Поле чудес").....	69

2.15. "ОБУЧЕНИЕ ГРАМОТЕ" [GRAMMAR] – обучение грамоте.....	69
2.16. "ЗВУКИ И БУКВЫ" [LETTER] - распознавание звуков и букв.....	70
2.17. "УКАЖИ КАРТИНКУ" [LOCATE] – выбор графического объекта из набора....	70
2.18. "МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН" [MATHEMAT] – проверка умений вычислять математические выражения.....	71
2.19. "ВСТРЕЧА" [MEETING] – нахождение соответствия между парами слов или словосочетаний с одним или несколькими признаками.....	72
2.20. "ОРФОГРАФИЧЕСКИЙ ЭКЗАМЕН" [ORTHOGR] – проверка правописания слов.....	73
2.21. "РАСКРАСКА" [PAINTER] – графический редактор для раскрашивания черно-белых рисунков.....	73
2.22. "ПАСЬЯНС" [PASSIANS] – карточный пасьянс.....	74
2.23. "НАЙДИ ПАРЫ" [PECSESO] - запоминание расположения фигур на плоскости.....	74
2.24. "СКОЛЬКО? (В ПРЕДЕЛАХ 10, 20, 100)" [PLUSMIN] – сложение и вычитание чисел в пределах 100 (устный счет).....	74
2.25. "УКАЖИ" [POINT] – выбор буквы или слова из набора.....	75
2.26. "ПРОЧИТАЙ" [READ] – развитие техники чтения.....	75
2.27. "МОСТИК" [SENTENCE] – составление символьных последовательностей по определенным правилам.....	76
2.28. "АЛЬБОМ" [SORTPIC] – разделение графических объектов на две или три группы по определенным признакам.....	77
2.29. "РАЗБЕЙ НА ГРУППЫ" [SORTWORD] – распределение слов на несколько групп по определенным признакам.....	78
2.30. "ТАБЛИЦА" [TABLE] - заполнение части таблицы.....	78
2.31. "ТЕСТ" [TEST] - проверка знаний в тестовой форме.....	79
2.32. "ЗАПОМНИ!" [TESTMEM] – запоминание местоположения предметов на плоскости.....	80
2.33. "СОСТАВЬ КАРТИНУ" [TREN] - тренажер манипулятора "Мышь" (перемещение и нажатие её левой клавиши).....	80
2.34. "СОСТАВЬ СЛОВА" [WRDMAKER] – составление слов из букв заданного слова.....	80
2.35. "СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ" [XFILES] – подстановка слов в текст.....	81
 Приложение №2. ПРОГРАММЫ ПОУРОЧНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР.	
1. Программа для 1 класса.....	83
2. Программа для 2 класса.....	84
3. Программа для 3 класса.....	86
4. Программа для 4 класса.....	88
 Приложение №3. ЖУРНАЛ ТЕХНИЧЕСКИХ НЕИСПРАВНОСТЕЙ.....	 91